

DINAMIKA PERAN

Alfiah Rahdini Nama Pembimbing Drs. Amrizal Salayan, M.Sn

Program Studi Sarjana Seni Rupa Studio Patung, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: rahdini.alfiah@gmail.com

Kata Kunci : *dinamika, gestur, lifecasting, peran, seni instalasi*

Abstrak

Kebutuhan tiap individu untuk berinteraksi dengan individu lain adalah hal yang menyebabkan individu tersebut menjadi makhluk sosial. Interaksi antar manusia melahirkan peran dalam kehidupan manusia. Di semua masyarakat yang pernah dikenal, hampir semua orang hidup terikat dalam jaringan kewajiban dan hak keluarga yang disebut hubungan peran (*role relation*). Maka setelah itu, manusia mulai membentuk dirinya berdasarkan peran yang diberikan oleh keluarga atau peran yang dipilih olehnya sendiri, atau juga peran yang diberikan sekaligus dipilihnya sendiri. Oleh karena itu setiap manusia adalah peran utama dan masing-masing peran mendefinisikan peran lainnya. Maka dari itu terjadi dinamika peran, dimana kondisi sebuah peran tidak pernah stabil atau selalu berubah-ubah ketika menghadapi peran lainnya. Dalam kondisi dinamika peran ini, saya ingin menikmati setiap peran yang saya mainkan. Saya ingin menikmati hubungan dengan setiap peran yang berada dihadapan dan disekitar saya. Saya ingin merdeka dan bijaksana dalam membangun dan menyutradarai peran saya yaitu dengan menghargai proses penyutradaraan peran lain disekitar saya. Dengan kata lain saya pada akhirnya menempatkan diri sebagai manusia yang memiliki peran yang setara dengan manusia lainnya, yaitu peran sebagai sutradara. Dengan selalu terhubung dan berkomunikasi dengan setiap peran disekitar saya. Agar dapat mengimplementasi gagasan ini, saya menggunakan teknik *lifecasting* dan metode seni instalasi untuk merekam dan menyalin gestur dan impresi realistis masing-masing peran sesuai komunikasi peran dari naskah gestural yang coba saya tawarkan pada mereka serta membangun konfigurasi ruang untuk membuat keintiman hubungan perannya. Secara visual saya hadir dalam tiap percakapannya, dan hadirpun dalam sifat visual yang sama yaitu transparan. Yang saya coba sampaikan adalah sebuah metode penyutradaraan yang halus, yang adil menurut saya yaitu yang saling mau melihat menembus, mau memahami, mau menjadi. Maka keberhasilan dalam proses interaksi tersebut menjadi sangat penting. Apapun peran yang dipilih ataupun disematkan yang paling penting adalah mengusahakan untuk tetap 'saling' dalam banyak hal. 'Saling' adalah dinamika yang menyebabkan hidup terus bergulir, menandakan keberadaan orang lain disekitar kita. Saling selaras.

Abstract

Individual needs to interact with other individuals is what causes the individual becomes a social being. Interaction between humans give birth role in human life. In all societies have ever known, almost all people living in the network bound obligations and rights of the family are called relations role (role relations). So after that, people started forming itself based on the family's role or roles chosen by him alone, or also given role once his own choosing. Therefore, every human is a major role and defines the roles of each other's role. Thus the role of the dynamics, where the condition of a role has not been stable or fluctuating when facing other roles. Under conditions of the dynamics of this role, I want to enjoy every role that I play. I want to enjoy a relationship with each role being in front and around me. I want to be independent and thoughtful in building and directing my role is to appreciate the role of directing others around me. In other words, I finally put myself as a person who has a role equal to other human beings, namely the role of director. By constantly connected and communicate with each role around me. In order to implement this idea, I use a technique lifecasting and installation art methods for recording and copying gestures and realistic impressions of each role according gestural communication role of the script that I try to offer them as well as build configuration space to create intimacy relationship role. I visually present in each conversation, and present even in the same visual properties is transparent. What I'm trying to convey is a directing method of smooth and fair in my opinion that is willing to look past each other, would understand, would be. So success in the interaction process becomes very important. Whatever role or pinned selected the most important is to try to keep 'mutual' in many ways. 'Mutual' is the dynamics that cause life keeps rolling, indicating the presence of other people around us. Aligned with each other.

1. Pendahuluan

Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial, juga dikarenakan pada diri manusia ada dorongan berhubungan (interaksi) dengan orang lain dan ada kebutuhan sosial (*social need*) untuk hidup berkelompok dengan orang lain. Dalam konteks sosial atau disebut juga masyarakat, setiap orang akan mengenal orang lain oleh karena itu perilaku manusia selalu terkait dengan orang lain, ia melakukan sesuatu dipengaruhi faktor di luar dirinya, seperti tunduk pada aturan, tunduk pada norma masyarakat, dan keinginan mendapat respon dari orang lain. Sosiolog Robert Park dari Universitas Chicago memandang bahwa masyarakat mengorganisasikan, mengintegrasikan, dan mengarahkan kekuatan-kekuatan individu-individu ke dalam berbagai macam peran (*roles*). Melalui peran inilah kita menjadi tahu siapa diri kita. Kita adalah seorang anak, orang tua, guru, mahasiswa, kakak, adik, dan sebagainya. Konsep kita tentang diri kita tergantung pada peran yang kita lakukan dalam masyarakat.

Keluarga merupakan bagian dasar dari struktur sosial di masyarakat. Peran tingkah laku yang dipelajari di dalam keluarga merupakan contoh peran yang diperlukan pada segi-segi lainnya dalam masyarakat. Di semua masyarakat yang pernah dikenal, hampir semua orang hidup terikat dalam jaringan kewajiban dan hak keluarga yang disebut hubungan peran (*role relation*). Seseorang disadarkan akan adanya hubungan peran tersebut karena proses sosialisasi yang sudah berlangsung sejak masa kanak-kanak, yaitu suatu proses dimana ia belajar mengetahui apa yang dikehendaki oleh anggota keluarga lain daripadanya, yang akhirnya menumbulkan kesadaran tentang kebenaran yang dikehendaki. Maka setelah itu, manusia mulai membentuk dirinya berdasarkan peran yang diberikan oleh keluarga atau peran yang dipilih olehnya sendiri, atau juga peran yang diberikan sekaligus dipilihnya sendiri.

Setiap manusia memiliki perannya masing-masing dalam kehidupannya. Maka setiap manusia adalah peran utama dan masing-masing peran mendefinisikan peran lainnya. Maka dari itu terjadi dinamika peran, dimana kondisi sebuah peran tidak pernah stabil atau selalu berubah-ubah ketika menghadapi peran lainnya. Dalam kehidupan internal keluarga, saya menghadapi berbagai skenario peran saya yang ditawarkan oleh ayah, ibu, adik, dan keluarga yang lain. Terlebih sebagai anak pertama beberapa daftar definisi peran saya seperti telah disusun, terkadang daftar itu menjadi ekspektasi yang sudah tentu seharusnya menjadi positif. Kadang muncul masalah dalam komunikasi ekspektasi tersebut yang membuat harapan jadi berlebihan, yang membuat peran malah menjadi beban. Menjadi anak pertama juga memberikan karakter dominan pada saya untuk mendefinisikan dan menyutradarai peran saya dan peran lain dalam keluarga.

Dalam kondisi dinamika peran ini, saya ingin menikmati setiap peran yang saya mainkan. Saya ingin menikmati hubungan dengan setiap peran yang berada dihadapan dan disekitar saya. Saya ingin merdeka dan bijaksana dalam membangun dan menyutradarai peran saya yaitu dengan menghargai proses penyutradaraan peran lain disekitar saya. Dengan kata lain saya pada akhirnya menempatkan diri sebagai manusia yang memiliki peran yang setara dengan manusia lainnya, yaitu peran sebagai sutradara. Dengan selalu terhubung dan berkomunikasi dengan setiap peran disekitar saya.

Agar dapat mengimplementasi gagasan ini dengan akurat dalam proses berkarya saya mengikut sertakan para peran lain dalam hidup saya yang kali ini saya khususkan kepada anggota keluarga saya. Menggunakan teknik *lifecasting* untuk merekam dan menyalin gestur dan impresi realistik dari peran-peran lain sesuai komunikasi peran dari naskah gestural yang coba saya tawarkan pada mereka.

2. Proses Studi Kreatif

Bening

Dalam proses karya ini saya mencoba melihat lebih jelas mengenai hubungan Peran, melalui menganalisa dinamika antar Peran, kemudian saya mencoba menyutradarai hubungan Peran versi saya.

Pendapat Jason Kintz diatas menawarkan tentang sebuah warna yaitu *clear*, terdapat ambigu dalam terjemahan bahasa Indonesia dari kata ini. Kita bisa menterjemahkan *clear* sebagai bening, lalu bisa juga sebagai jelas. Bening pada kondisi non-konotatifnya adalah ke-tanpa warna-an kemudian bila merujuk pada sinonim dari kata bening, yaitu transparan dan tembus pandang. Dari sini, saya menangkap kerja metaforikal yang dapat dibangun menjadi bahasa dalam visual karya saya.

Bagaimana agar saya dapat melihat hubungan Peran dengan jelas, yaitu dengan membuatnya bening, sehingga bisa melihatnya tembus pandang, kemudian bisa melihat apa yang terjadi didalam dan dibaliknya. Melihat dengan jelas.

Dengan menjadi bening saya percaya setiap hati akan mampu bertemu, dan setiap Peran akan mampu saling menjadi. Dengan begitu setiap diri bisa saling memahami.

Saya ingin menjadi mamah dan saya juga menginginkan mamah menjadi saya. Saya ingin tahu bagaimana sejeelasnya ia dan ingin ia tahu bagaimana sejeelasnya saya. Maka kita bisa saling memahami, kita bisa saling menyelaraskan.

Cahaya Spot

Cahaya spot awam yang saya gunakan dalam karya saya terinspirasi dari tata cahaya pada ruang pertunjukan teater. Cahaya tunggal spot yang menyorot peran yang sedang berpentas diatas panggung yang membangun efek dramatis, fokus, dan khusus.

Resin Bening

Resin adalah senyawa polymer rantai karbon. Senyawa polymer rantai karbon dapat didefinisikan sebagai senyawa yang mempunyai banyak ikatan rantai karbon. Resin adalah terma umum yang digunakan untuk kandungan *hydrocarbon* pada getah tanaman terutama pohon conifer atau pohon runjung.

Resin yang digunakan dalam karya saya merupakan produk yang berasal dari getah pohon dammar yang memiliki karakter keras dan transparan. Terdapat dua jenis resin yang dapat diakses di pasaran yaitu resin bening dan resin butek. Resin bening cenderung tidak memiliki warna meskipun biasanya masih terdapat kebiruan tipis atau kekuningan tipis.

Proses Berkarya

Proses Berkarya terbagi menjadi empat tahapan proses yaitu *lifecasting*, *master model making*, *mold making*, *resin casting*.

Lifecasting

Duane Hanson seorang Pematung Amerika yang menggunakan teknik *lifecasting* dalam karya karyanya mempercayai bahwa ada semacam “realisme lain” yang dapat ditangkap dalam proses *lifecasting*. Bahwa kualitas mental pada model dapat terekam pada karya dan menjadi tawaran visual.

Hal ini yang menginspirasi saya untuk melibatkan anggota keluarga saya dalam proses berkarya saya. Dimana saya ingin mereka benar-benar “hadir” bersama saya dalam karya saya.

Saya mempersiapkan model hidup yaitu anggota keluarga saya dengan terlebih dahulu menceritakan prosedur teknis dan skenario *gesture* yang saya minta tiap model lakukan. Tiap model memerankan *gesture* yang berbeda-beda sesuai dengan peran dan percakapan gestural yang telah saya rancang.

Saya menggunakan alginate dalam bentuk bubuk yang kemudian dilarutkan pada air dengan suhu 23 derajat Celsius. Sebelumnya saya menyiapkan wadah yang disesuaikan dengan bentuk *gesture* yang dilakukan.

Proses pelarutan dilakukan dalam waktu 20 detik, kemudian cairan alginate dituangkan kedalam wadah. Menyusul tangan dari model dimasukkan kedalam wadah berisi cairan alginate tersebut. Alginate akan menjadi padat dan siap dalam waktu detik. Setelah itu model mengeluarkan tangannya dari alginate yang selanjutnya akan dipergunakan sebagai cetakan untuk master model.



Gambar 2.1 proses pengadukan alginate
(sumber:dok.pribadi)



Gambar 2.2 mempersiapkan gesture sebelum dicetak
(sumber:dok.pribadi)



Gambar 2.3 proses *lifecasting* tangan adik
(sumber:dok.pribadi)



Gambar 2.4 proses *lifecasting* tangan ayah
(sumber:dok pribadi)



Gambar 2.5 Proses *lifecasting* tangan nenek
(sumber:dok pribadi)



Gambar 2.6 hasil cetakan alginate
(sumber:dok.pribadi)

Master Model Making

Saya membuat adonan gips cair dengan rasio 1:1 antar bubuk gips dengan air. Adonan tersebut dicorkan pada cetakan alginat selama kurang lebih 50 menit. Setelah gips seting dan keras kemudian saya keluarkan dari cetakan. Gips kemudian saya gubah dan dipersiapkan menjadi master model.



Gambar 2.7 proses pengecoran gips
(sumber:dok.pribadi)



Gambar 3.8 membuka hasil cor gips
(sumber:dok.pribadi)



Gambar 2.9 proses merapihkan master model

(sumber:dok.pribadi)

Mold Making

Setelah master model siap, selanjutnya akan melalui proses pembuatan cetakan berbahan silicon dan resin. Silicon rubber dipergunakan sebagai lapisan pertama yang langsung bersentuhan dengan master model. Silicon rubber adalah material liquid yang berebahan dasar silica dengan pengkondisian agen rubber, silicon rubber memiliki elastisitas tinggi dan mampu merekam secara akurat detail impresi dari master model.

Resin dan serat fiber glass sebagai layer lanjutan dari cetakan saya pergunakan untuk memperkuat dan mempertahankan bentuk silicon rubber.



Gambar 2.11 proses mold making tahap silicon rubber

(sumber:dok.pribadi)



Gambar 2.12 proses mold making tahap fiberglass

(sumber:dok.pribadi)

Resin Casting

Setelah cetakan silicon rubber siap, saya membuat adonan resin bening untuk kemudian dicorkan pada cetakan. Setelah adonan resin setting, saya mengeluarkan resin padat kemudian melakukan penyelesaian akhir pada patung yaitu pembersihan patung dengan sikat kawat kuning dan pengampelasan beberapa bagian diikuti dengan penyelesaian *clear coating gloss*.



Gambar 2.13 proses pengecoran resin bening

(sumber:dok.pribadi)



Gambar 214 proses finishing

(sumber:dok.pribadi)

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Dalam karya ini seluruh karya diinstalasikan dalam sebuah ruang berdimensi 5,8 x 2 x 3 m. Ruang ini dibangun dari kain hitam. Setiap karya didalamnya ditempatkan dalam bilik-bilik yang diantara tiap karya terdapat sekat dari kain hitam tipis transparan yang hanya digantung menjulur dari atas yang juga diperuntukan agar audiens dapat menyelina dan menyingkap kain tersebut sebagai akses antar ruang.

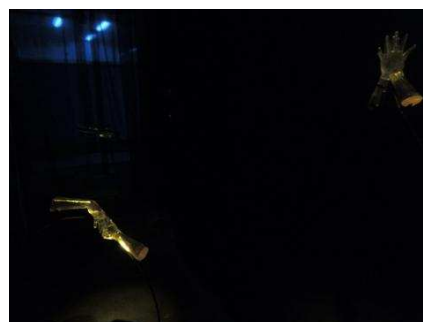


Gambar 3.1 Bentuk ruang instalasi karya

(sumber: dok. pribadi)

Seluruh karya berbentuk dua tangan dari dua orang yang mengisyaratkan sedang melakukan gestur-gestur yang saling menyambut. Seluruh objek tangan di topang oleh base dengan tinggi yang beragam yang dibuat dari material besi beton 12 mm dengan landasan berupa plat besi hitam berbentuk lingkaran dengan diameter 25 cm dan ketebalan 0,6 cm. setiap base berbentuk organik dan kurva.

Setiap karya terdiri dari set percakapan gestur tangan yang diatasnya menyorot sebuah lampu spot berwarna kuning keemasan. Cahayanya hanya melingkupi objek resin dan sebagian base penopangnya dan ruang disekitarnya pun menjadi temaram cenderung gelap.



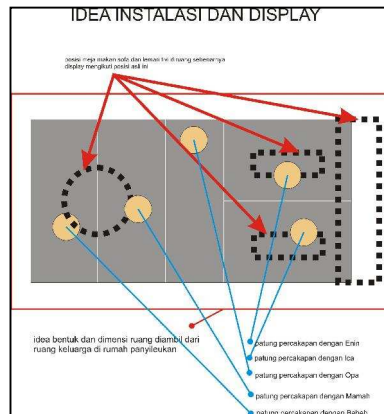
Gambar 3.2 Instalasi karya dilihat dari dalam ruang

(sumber: dok. pribadi)

Ruang besar tersebut adalah abstraksi dari ruang tengah keluarga di rumah saya. Di ruang tengah tersebut adalah tempat kami melakukan berbagai aktivitas, seperti makan mengobrol, main, bertengkar, ataupun menonton televisi. Di salah satu ujung ruang tersebut terdapat meja makan dan diujung lainnya terdapat televisi dan sofa untuk duduk sambil menonton, serta di sisi ruangnya terdapat akses menuju ruang lain dan dapur.

Saya membagi bagi lagi ruang tersebut menjadi beberapa ruang kecil, meskipun semua karya berada dalam satu ruang besar yaitu ruang tengah keluarga. Tujuannya adalah untuk membahasakan keintiman setiap percakapan yang saya

bangun antara saya dan setiap satu orang anggota keluarga saya. Ruang besar tersebut merupakan himpunan dari beberapa waktu sekaligus. Di dalam ruang tersebut waktu menjadi datar dan tidak linear. Setiap percakapan yang direkam terjadi pada waktu yang berbeda.

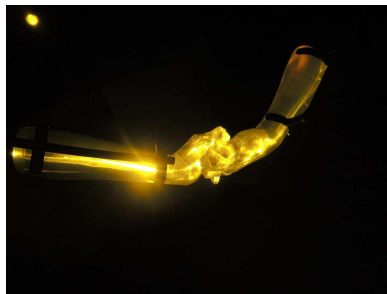


Gambar 3.3 Idea instalasi dan display

(sumber: dok. pribadi)

Pada setiap karya, saya menggunakan teknik *lifecasting* karena saya ingin menangkap seakurat mungkin gestur otentik yang dimiliki keluarga saya dan saya ingin menghadirkan setiap anggota keluarga saya dalam karya saya karena itu saya memerlukan keterlibatan mereka dalam karya saya ini. Saya mempercayai bahwa *lifecasting* tidak hanya dapat menangkap dan merekam realitas fisik tetapi juga realitas mental. Detil-detil kecil yang mungkin terwakili oleh tekstur, gestur yang khas, juga pergerakan otot. Dalam proses *casting* pun saya percaya dapat menangkap dan mewakili suatu fragmen dari diri mereka dalam karya saya.

Saya memilih resin bening sebagai medium pembentuk objek tangan karena ingin membahasakan bening (tembus pandang dan jelas). Setiap percakapan pada setiap hubungan pasti ada saja kesulitannya. Setiap peran kadang tidak terkomunikasikan dengan sempurna. Bening mungkin salah satu jalan yang efektif untuk bisa melihat menembus, mengakses hati, sehingga bisa lebih mengenali, memahami, dan menjadi.



Gambar 3.4 Bening dan cahaya dalam objek karya

(sumber: dok. pribadi)

Pemilihan bentuk base saya maksudkan menggagas bentuk yang dinamis untuk merepresentasikan gestur dan dinamika dari manusia dan perannya. Tinggi dan posisi base juga disesuaikan dengan gestur utuh dari manusia yang melakukan gestur tersebut pada keadaan sebenarnya, seperti berdiri, duduk, tangan menopang pada meja, ataupun bersimpuh.

Saat mulai memasuki ruang karya ini, di bagian awal bilik terdapat karya *Salim*. Dalam karya ini terdapat dua objek bening yang tersorot cahaya berwarna kuning keemasan berbentuk tangan kanan dari dua orang yang berbeda. Sebuah tangan berada diatas tangan yang lain dengan posisi berhadapan dengan sedikit jarak diantara kedua tangannya, memperlihatkan gestur saling menyambut untuk berjabat tangan antara orang yang lebih tua dan yang lebih muda. Objek tersebut ditempatkan di sebuah base dengan tinggi seolah tangan yang lebih tua sedang duduk diatas kursi, dan tangan yang lebih muda sedang bersimpuh di lantai.

Pada karya ini, saya mencetak tangan saya sendiri dan tangan nenek saya. Saya membayangkan diri saya tengah bersimpuh dan hendak *salim* kepada nenek yang sedang duduk di sofa di area tv di ruang tengah keluarga.



Gambar 3.5 Salim
Installation, 115 x 200 x 300 cm, 2014
Clear resin, spot light, metal base, space made from hi-count fabric sheets
 (sumber: dok.pribadi)

Salim atau cium tangan adalah terma non-formal untuk salaman atau jabat tangan antara anak kepada orang tua. Gestur ini juga dilakukan bersama dengan sang anak mencium tangan orang tuanya. Pengertian jabat tangan adalah sebuah ritual pendek dimana dua orang saling menggenggam tegas tangan satu dengan lainnya. Sedangkan menurut KBBI kata *salim* memiliki arti sehat, sempurna, tidak rusak. Memang tidak dapat dipastikan kaitan transformasi antara kata salam, dan jabat tangan, menuju *salim*, yang jelas adalah terma ini sudah menjadi idiom yang dipakai sehari-hari.

Salim biasanya dilakukan tidak hanya oleh anak dan orang tua biologis, mereferensi pada budaya Indonesia, penggunaan gestur ini dilakukan untuk menghormati “orang tua” dalam konteks sosial semisal murid pada guru.

Dalam karya ini, saya ingin menggambarkan komunikasi antar peran dalam hubungan nenek dan cucunya. Memang tidak ada sebuah karakter peran yang pasti untuk menggambarkan seorang nenek di keluarga. Namun, orang yang lebih tua -dalam hubungan keluarga khususnya, harus selalu dihormati dan dihargai. Di sisi lain, seorang nenek dengan usianya memiliki keterbatasan gerak dan kemampuan tubuh yang semakin lemah. Pada akhirnya terjadi sebuah permasalahan dalam suatu hubungan peran di dalam keluarga, terdapat kekhawatiran dan ekspektasi juga keinginan dan tanggung jawab.

Dalam karya ini, saya mencoba membangun sebuah komunikasi antar dua peran melalui bahasa sentuhan tangan yakni *salim*. Antara saya sebagai cucu yang merasa memiliki kekhawatiran dan tanggung jawab, dan nenek yang merasa memiliki ekspektasi dan keinginan. Dalam gerakan *salim* ini saya ingin mencoba memahami ekspektasi dan keinginannya juga membuatnya memahami kekhawatiran dan tanggung jawab saya dengan tetap menghormatinya dan menyayangnya.

Di bilik sebelah kanan karya *Salim*, terdapat karya *Ces...!*. Pada karya ini saya mengkomposisikan kembali 2 buah objek tangan kanan yang sedang menangkap gestur “high five” atau lebih sering dikenal di Indonesia dengan istilah “tos”. Pada karya ini, saya merekam gerakan tangan tersebut dalam *lifecasting*. Gerakan tangan tersebut dilakukan oleh saya dan adik bungsu saya, sehingga menghasilkan gesture dua tangan dan jari-jarinya yang sedang terbuka lebar dan ditempatkan setinggi kepala saya dan adik saya, sebagaimana posisi tangan saat kita melakukan gerakan tersebut. Kedua tangan tersebut dihadirkan dari ujung jari hingga bawah sikut.



Gambar 3.6 Ces...!
Installation, 115 x 200 x 300 cm, 2014
Clear resin, spot light, metal base, space made from hi-count fabric sheets

(sumber:dok.pribadi)

High five adalah isyarat tangan untuk selebrasi yang terjadi ketika dua orang secara bersamaan mengangkat satu tangan masing-masing, sekitar setinggi kepala, dan mendorong, meluncurkan, atau menampar telapak tangan mereka terhadap telapak tangan orang lain. Gerakan ini sering didahului secara lisan oleh frase seperti "give me five" atau "high five". Penggunaan frase tersebut sebagai kata benda telah menjadi bagian dari Oxford English Dictionary sejak tahun 1980 dan sebagai kata kerja sejak 1981. Frasa ini terkait dengan bahasa populer "*give me five*" yang merupakan permintaan untuk berjabat tangan dalam bentuk yang lai, dengan '*five*' mengacu pada jumlah jari di tangan.

Ada banyak sumber lain yang menjelaskan asal mula high five dengan berbeda. Namun pada akhirnya high five dimaksudkan sebagai gerakan tangan antar personal yang menyimbolkan selebrasi atas berbagai hal dalam bentuk yang tidak formal. Misalnya selebrasi atas kemenangan, pertemuan, persamaan, kesepakatan, dan lain-lain.

Budaya high five tersebut juga telah digunakan oleh orang-orang Indonesia untuk penyimbolan yang sama. Beberapa menyebutnya 'tos', yang berawal dari kata *toss* yang dalam bahasa Inggris berarti melempar atau melambungkan. Yang diorientasikan pada melemparkan atau melambungkan tangannya. Beberapa lainnya menyebutnya 'ces'. Istilah 'ces' ini diduga muncul di terminologi bahasa sunda. Salah satunya karena bunyi yang dihasilkan dari gerakan 'tos' tersebut terdengar seperti 'ces...!'.

Gestur "ces" ini dilakukan di ruang keluarga yang sangat berdekatan dengan posisi televisi. Di tempat ini, saya dan adik saya seringkali mengobrol tentang banyak hal, dan tak jarang kita menemukan beberapa kesamaan ide atau rencana didalamnya, sehingga kita sering melakukan gesture "ces" untuk merayakannya, atau hanya sekedar tak sengaja melakukan gesture tersebut. Gesture ini terasa nyaman dilakukan karena terdapat kesan *playful* yang tak disadari menghilangkan jarak peran yang tak perlu antara kakak dan adik.

Beranjak lagi ke bagian dalam ruang instalasi, di bilik selanjutnya terdapat karya *Pacantel*. Dalam karya ini terdapat dua objek resin bening berbentuk tangan kanan dengan jari kelingking yang saling mengait. Dalam karya ini saya melakukan *lifecasting* tangan saya dan adik pertama saya yang mana adalah anak ke-2. Karya ini ditempatkan pada ruang yang pada keadaan aslinya adalah area diruang tengah keluarga yang merupakan akses menuju dapur. Saya membayangkan saya dan adik sedang berdiri ketika melakukan gestur ini.



Gambar 3.7 Pacantel,
Installation, 90 x 200 x 300, 2014
Clear resin, spot light, metal base, space made from hi-count fabric sheets
(sumber:dok.pribadi)

Kita dapat menemukan gestur ini di banyak negara dan budaya. Gestur ini dilakukan untuk menegaskan perjanjian antara dua orang atau dua pihak yang saling berjanji. Gestur ini juga sering dianggap sebagai ekspresi yang manis dan kanak, karena sering ditemukan dilakukan anak-anak. Secara global gestur ini disebut *pinky promise*. Di Amerika Serikat gestur ini tercatat di Bartlett's Dictionary of Americanisms sejak tahun 1860 yang ditandai oleh nyanyian yang menyertai perjanjian tersebut:

*Pinky, pinky bow-bell,
Whoever tells a lie
Will sink down to the bad place
And never rise up again*

Di Jepang gestur ini disebut *yubikiri* yang memiliki arti *finger cut-off* atau *finger cutting*, yang mereferensi pada budaya Yakuza dalam membuktikan loyalitasnya. Dalam *yubikiri*, jika seseorang berjanji melakukan sesuatu bila ia melanggar janjinya maka jarinya akan dipotong. Menurut *Nihon Kokugo Daijiten* atau kamus bahasa Jepang Shogakukan, *Yubikiri* memiliki dua pengertian yaitu sebagai pemahaman tentang janji (1638) dan pemahaman tentang memotong jari (1692).

Di Cina gestur ini disebut *gou xiaozhi* yang seringnya dilakukan oleh anak-anak. Latar ceritanya berasal dari legenda tentang kisah cinta permaisuri yang bertemu dengan pangerannya lewat sebuah kontes lamaran dimana sang putri

mengeluarkan semacam kode dimana si putri mengeluarkan jari kelingkingnya untuk disambut setiap pelamar. Diantara semua pelamar hanya satu orang yang menyambut dengan jari kelingking lagi. Dalam perjalanan cinta putri dan jodohnya penuh lika-kiku dimana mereka harus terpisah dan berjanji untuk bertemu kembali 10 tahun kemudian perjanjian diantar mereka juga dilakukan dengan saling melingkarkan jari kelingking.

Dalam Bahasa Sunda gestur ini disebut *pacantel*, berasal dari kata *nyantel* yang berarti terhubung atau terkait. Biasanya gestur ini dilakukan untuk mendamaikan dua anak kecil yang sedang bertengkar. Gestur ini dianggap sebagai sebuah perjanjian untuk berdamai, serta merupakan sebuah ikatan yang harmonis antara dua orang tersebut.

Dalam karya ini saya menggambarkan komunikasi antar dua peran dalam hubungan anak pertama dan anak kedua. Gestur ini adalah gestur yang jarang kami lakukan, namun dengan sering terjadinya benturan dalam interaksi antar peran diantara kami (yaitu sebagai anak pertama dan anak kedua), saya selalu berharap dapat melakukan gestur ini untuk mewakili habisnya pertikaian diantara kita dan berjanji untuk berusaha menjalin interaksi antar peran yang positif.

Saya memilih ruang keluarga menuju dapur karena disini adalah semacam ruang yang sering dilalui orang, sehingga gestur yang dilakukan di ruang ini seolah dihasilkan dari obrolan yang tidak kelewat panjang, namun cukup karena keterbatasan interaksi diantara kita.



Gambar 3.8 *Curuk*,
Installation, 128 x 200 x 300 cm, 2014
Clear resin, spot light, metal base, space made from hi-count fabric sheets
(sumber:dok.pribadi)

Di bilik selanjutnya, terdapat karya *Curuk*. Pada karya ini terdapat dua objek bening berbentuk tangan. Objek pertama merupakan tangan kanan yang sedang menunjuk, dan objek kedua adalah tangan kiri yang sedang menggenggam dan menarik jari telunjuk dari objek pertama. Karya ini dibuat dengan mencetak langsung tangan saya dan ibu saya. Saya membayangkan saya sedang berada di area ruang tengah keluarga dekat meja makan dimana ibu sedang duduk disalah satu kursi. Saya sedang berdiri sambil menarik tangan ibu yang sedang duduk dan hendak menyuruh saya melakukan suatu hal.

Tidak ada referensi global mengenai gestur ini tetapi gestur ini mirip dengan gestur yang sering ditemukan pada saat anak bayi menggenggam jari orang tuanya. Biasanya gestur ini merupakan bentuk komunikasi ibu ataupun orang tua kepada bayinya. Dimana biasanya orang tua menawarkan jari telunjuk dihadapan bayinya dan si bayi menyambutnya dengan menggenggam jari orang tuanya. Hal ini sering dilakukan untuk membuat bayi merasa aman dan nyaman ataupun ketika hendak menuntun bayi saat belajar berdiri dan berjalan.

Pada beberapa praktik medis alternatif gestur menggenggam jari ini diperuntukkan sebagai terapi ringan dan praktis yang dipercaya dapat melepaskan stress. Gestur ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat kenyamanan. *Jin shin Jyutsu* atau seni akupresur Jepang, mencatat ini sebagai seni melepaskan tekanan. Seni akupresur Jepang ini menganggap tangan adalah semacam “kabel jumper” untuk sirkulasi energi di dalam tubuh. Pada umumnya hal ini bisa dilakukan sendiri atau oleh orang lain sebagai terapisnya.

Dalam gerakan ini, saya sedang berusaha untuk menahan dominasi peran ibu, dan menggantikannya dengan suatu ajakan untuk melakukan sesuatu yang cenderung berbeda dengan posisi perannya saat ini. Namun, saya tetap menempatkan diri sebagai anak yang memahami peran seorang ibu yang selalu memiliki keinginan untuk menuntun dan menyamankan anaknya.



Gambar 3.9 *Hahayaman*,
Installation, 120 x 200 x 300 cm, 2014
Clear resin, spot light, metal base, space made from hi-count fabric sheets
(sumber: dok.pribadi)

Di bilik terakhir, terdapat karya *Hahayaman*. Dalam karya ini terdapat dua objek tangan kanan yang sedang saling mencengkram ataupun menggenggam satu sama lain, dengan semua jari saling mengait kecuali ibu jari. Gestur yang ditangkap dalam karya ini adalah adu jempol ataupun “ayam jago” sebagai nama permainan di Indonesia atau dikenal sebagai *hahayaman* dalam budaya Sunda. Karya ini dicapai dengan teknis *lifecasting* tangan saya dan bapak. Dalam karya ini saya membayangkan sedang memainkan *hahayaman* berasama bapak saya di atas meja makan di rumah yang berada di ruang tengah keluarga.

Adu jempol merupakan permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang menggunakan jempol tangan. Inti dari permainan ini adalah untuk mengunci jempol lawan bermainnya. Dan biasanya dihitung sampai 3 untuk mengakhiri permainan. Secara internasional permainan ini disebut *Thumb-war* atau *Pea-knuckle*. Pemain saling berhadapan dan saling memegang tangan kiri atau kanan dalam “*monkey grip*” (bentuk cengkram antar dua pemain).

Permainan *hahayaman* adalah salah satu dari banyak permainan yang sering dilakukan oleh saya dan bapak, semenjak saya kecil. Melalui permainan ini, pertarungan sengit mengadu kekuatan dibalut oleh kesan kekanak-kanakan, sehingga kedua belah pihak seolah tangan memerankan dirinya masing-masing menjadi anak-anak. Disaat seperti itu yang lebih dewasa dan sebaliknya tak harus menjaga jarak sebagaimana peran yang dimainkan masing-masing biasanya.

Pada keseluruhan karya ini, saya bertindak seolah menjadi sutradara dari setiap percakapannya. Secara visual saya hadir dalam tiap percakapannya, dan hadirpun dalam sifat visual yang sama yaitu transparan. Yang saya coba sampaikan adalah sebuah metode penyutradaraan yang halus, yang adil menurut saya yaitu yang saling mau melihat menembus, mau memahami, mau menjadi. Ini adalah sebuah cara menyutradari keselarasan. Sutradara tidak hanya menentukan dan membagi-bagikan peran, mengatur arah cerita, mereka-reka awal dan akhir cerita, lalu muncul sebagai hierarki yang dominan terhadap peran lainnya. Saya ingin mengisyaratkan penyutradaraan yang selaras, yang bisa membuat setiap peran menjadi utama, dan setiap peran bisa turut membuat dan menentukan jalannya cerita.

4. Penutup / Kesimpulan

Ada banyak peran untuk tiap orang, menjadi anak, menjadi ayah, menjadi ibu, menjadi kakak, menjadi adik, menjadi guru, menjadi murid. Ada hal yang sangat natural yang menjadi alasan munculnya peran, adalah karena setiap membutuhkan interaksi, saling membutuhkan. Maka keberhasilan dalam proses interaksi tersebut menjadi sangat penting. Apapun peran yang dipilih ataupun disematkan yang paling penting adalah mengusahakan untuk tetap ‘saling’ dalam banyak hal. ‘Saling’ adalah dinamika yang menyebabkan hidup terus bergulir, menandakan keberadaan orang lain disekitar kita. Saling selaras.

Mungkin selama ini saya pun dalam usaha menyutradari kehidupan saya dan keluarga saya, tidak memulai dari mencoba saling melihat tembus pandang. Tidak memulai untuk saling menjadi, sehingga peran saya tidak maksimal, dan apa yang saya nilai dari peran orang-orang dalam keluarga saya juga tidak maksimal, jadilah tidak selaras.

Dari proses ini saya mempelajari “saling menjadi”. Ketika saya mencoba menjadi ayah dan ibu, nenek dan adik-adik. Saya juga mengusahakan supaya mereka menjadi saya. Lewat proses dari *lifecasting* dimana keluarga saya terlibat dalam proses berkarya saya dalam tugas ini mereka mempelajari apa yang saya lakukan, apa yang coba saya perjuangkan.

Dalam proses Tugas Akhir ini saya belajar berpikir kemudian mengevolusi gagasan, dan belajar menuangkannya.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir*, Program Studi Sarjana Studio Seni Patung FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. Amrizal Salayan, M.Sn

Daftar Pustaka

Bishop, Claire. 2005, *Installation Art*: London, Tate Publishing.

Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall.

Snijders, Adelbert. 2004, *Antropologi Fislafat Manusia*: Yogyakarta, Penerbit Kanisius.

<http://www.greatwallofvagina.co.uk/about>

<http://www.lifecasting.net/hstry.html>

<http://kbbi.web.id/>

<http://www.oxforddictionaries.com/>

<http://www.wikipedia.org/>

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING TA

Bersama surat ini saya sebagai pembimbing menyatakan telah memeriksa dan menyetujui Artikel yang ditulis oleh mahasiswa di bawah ini untuk diserahkan dan dipublikasikan sebagai syarat wisuda mahasiswa yang bersangkutan.

diisi oleh mahasiswa

Nama Mahasiswa	Alfiah Rahdini
NIM	17008040
Judul Artikel	DINAMIKA PERAN

diisi oleh pembimbing

Nama Pembimbing	Drs. Amrizal Salayan, M.Sn
Rekomendasi Lingkari salah satu →	1. Dikirim ke Jurnal Internal FSRD
	2. Dikirim ke Jurnal Nasional Terakreditasi
	3. Dikirim ke Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi
	4. Dikirim ke Seminar Nasional
	5. Dikirim ke Jurnal Internasional Terindex Scopus
	6. Dikirim ke Jurnal Internasional Tidak Terindex Scopus
	7. Dikirim ke Seminar Internasional
	8. Disimpan dalam bentuk Repositori

Bandung, 01/10/ 2014

Tanda Tangan Pembimbing : _____

Nama Jelas Pembimbing : Drs. Amrizal Salayan, M.Sn